

Le Chaudron Magique

Jeu d'alchimie collaboratif par Alexys Dussier
2 à 7 joueurs, 8 ans et +, ~45 minutes

Des concoctions chaotiques

Dans Le Chaudron Magique, vous êtes des sorcières collaborant autour d'un chaudron commun où tout le monde mélange des ingrédients en même temps ! Réussirez vous à concocter toutes les potions avant que le chaudron n'explose ?

Regardez directement la vidéo-règle ici : <https://youtu.be/85qtjYUbTk8>



Contenu :

- ❖ 1 plateau Chaudron
- ❖ 46 cartes Potions
- ❖ 104 cartes Ingrédients
- ❖ Des Ressources :
 - 40 cubes de Poudres d'Os
 - 40 cubes Racines Tordues
 - 40 cubes Fluides Visqueux
 - 20 jetons Cristaux de Feu
 - 20 jetons Graines de Poison
 - 12 gemmes Pierres Philosophales
- ❖ 20 jetons Cramés
- ❖ 1 livret de règles

-  ① Racine Tordue
-  ② Poudre d'Os
-  ③ Fluide Visqueux
-  ④ Cristal de Feu
-  ⑤ Graine de Poison
-  ⑥ Pierre Philosophale
-  ⑦  OU  OU 
-  ⑧  OU 
-  ⑨  OU  OU  OU  OU  OU 
-  ⑩ Cramé



- ① Carte Ingrédient
- ② Ressources à retirer
- ③ Flèche
- ④ Ressources à ajouter
- ⑤ Carte Potion
- ⑥ Ressources nécessaires

Mise en place :

1. Placez le Chaudron au centre de la table, accessible à tous.
2. Mélangez cartes Ingrédients et formez-en une pioche face cachée. Vous pouvez faire 2 piles séparées pour qu'elles soient plus facilement accessibles à tous.
3. Laissez un espace à côté pour constituer la pile de la Défausse, face visible.
4. Choisissez les 7 cartes Potions à concocter en vous référant à "Choisir les Potions" plus bas et formez-en une pioche face cachée.

5. Prenez :

- ❖ 2 cubes Poudres d'Os
- ❖ 2 cubes Racines Tordues
- ❖ 2 cubes Fluides Visqueux
- ❖ 1 jeton Cristal de Feu
- ❖ 1 jeton Graine de

et lancez-les au-dessus du Chaudron (prenez-les en main et projetez-les sur le plateau de jeu !). Relancez pour chaque Ressource lancée hors du Chaudron, puis ajustez-les approximativement dans les cases les plus proches.



Choisir les Potions :

Sélectionnez **7 Potions** selon le nombre de Sorcières en respectant le tableau des raretés.
Choisissez les Potions au hasard sans les regarder.

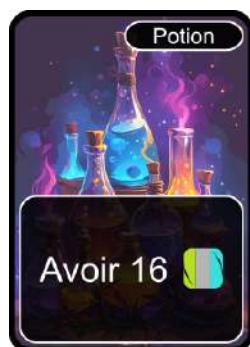
Puis empilez-les dans cet ordre (du haut vers le bas), toujours sans les regarder :

- ❖ Communes (bords blancs)
- ❖ Rares (bords bleus)
- ❖ Épiques (bords violets)
- ❖ Mythiques (bords rouges)
- ❖ Légendaires (bords jaunes)

De façon à ce que les cartes du haut de la pioche soient les cartes Communes, et celles en bas les cartes Mythiques.

Par exemple, si vous êtes 4 Sorcières, prenez au hasard 1 Potion Commune, 1 Potion Rare, 3 Potions Épiques et 2 Potions Mythiques, que vous empilerez dans cet ordre.

Tableau des Potions	Nb Potions Communes	Nb Potions Rares	Nb Potions Épiques	Nb Potions Mythiques	Nb Potions Légendaires
2 Sorcières	1	1	3	2	
3 Sorcières	2	2	2	1	
4 Sorcières	1	1	3	2	
5 Sorcières		2	3	1	1
6 Sorcières		1	2	3	1
7 Sorcières		1	2	2	2



Potion
Commune



Potion
Rare



Potion
Épique



Potion
Mythique



Potion
Légendaire

But du jeu :

Les Sorcières gagnent toutes ensemble si elles arrivent à concocter toutes les 7 Potions.

Les Sorcières perdent immédiatement si à un moment le Chaudron contient 20 Cramés ou plus.

Si une même carte Ingrédient permet à la fois de concocter la dernière Potion ET fait simultanément dépasser les 20 Cramés, alors les Sorcières gagnent quand même !

Déroulement de la partie :

La partie se joue en une succession de tours de jeu jusqu'à ce que les Sorcières gagnent ou perdent.

Déroulement d'un tour de jeu :

Chaque tour est composé de 3 Étapes, à jouer dans cet ordre :

- 1) Révéler une Potion
- 2) Jouer un Ingrédient
- 3) Révéler les Ingrédients

Étape 1, Révéler une Potion :

Réalisez les étapes de cette Phase dans l'ordre suivant :

1. Prenez la carte du dessus de la pioche des Potions, retournez-la face visible et placez-la à côté de cette pioche, et à côté des autres Potions retournées s'il y en avait déjà.
2. Ensuite, placez un cube d'une des Ressources sur **chacune** de vos Potions.

Vous avez 3 tours pour concocter chacune de vos Potions. Les cubes de Ressources sont là pour vous en rappeler.

Si jamais vous deviez mettre un quatrième cube sur l'une de ces Potions, vous devrez alors essayer de la concocter immédiatement, même si vous n'avez pas toutes les Ressources pour le faire. Voir "Concocter une Potion".

Étape 2, Jouer un Ingrédient :

Lors de cette étape, toutes les Sorcières jouent simultanément.

Réalisez les étapes de cette Phase dans l'ordre suivant :

1. Toutes les Sorcières piochent 3 cartes de la pioche des Ingrédients. Si vous jouez à 2 Sorcières, piochez 5 cartes à la place.

2. Toutes les Sorcières choisissent secrètement :
 - a. 1 carte à jouer. Placez-la au centre de la table face cachée.
 - b. 1 carte à conserver pour le tour suivant. Gardez-la devant vous face cachée. Vous pourrez l'utiliser en plus de vos cartes piochées au tour suivant.
3. Les autres cartes sont défaussées dans la Défausse face visible.

Lors du premier tour de jeu, les Sorcières piochent 1 carte supplémentaire. Vous piochez donc 6 cartes à 2 Sorcières, et 4 cartes sinon.

Étape 3, Révéler les Ingrédients :

Réalisez les étapes de cette Phase dans l'ordre suivant :

1. Mélangez le tas des cartes que les Sorcières ont choisies à l'étape précédente.
2. Révélez la première de ces cartes Ingrédients et appliquez ses effets. Recommencez jusqu'à ce qu'il ne reste plus de cartes Ingrédients à appliquer.
3. Défaussez toutes ces cartes et placez-les dans la Défausse, face visible.

Appliquer les effets d'un Ingrédients :



- ① Carte Ingrédients
- ② Ressources à retirer
- ③ Flèche
- ④ Ressources à ajouter

Lorsque vous appliquez les effets d'un Ingrédients, réalisez ces étapes dans l'ordre suivant :

1. **Retirez** du Chaudron toutes les Ressources qui se trouvent **avant** la flèche.
2. **Ajoutez** au Chaudron toutes les Ressources qui se trouvent **après** la flèche.

Même si vous ne pouvez pas retirer toutes les Ressources demandées, vous ajoutez quand même celles après la flèche.

S'il n'y a rien avant la flèche, vous n'avez pas besoin de retirer de Ressources du Chaudron. S'il n'y a rien après la flèche, cet Ingrédients n'ajoute aucune Ressource au Chaudron. S'il n'y a pas de flèche, faites simplement ce que dit la carte.

Certaines cartes ont le texte "Ou subissez X Cramés". Vous pouvez choisir cette option volontairement. Mais si vous ne pouvez pas retirer les autres ressources proposées, vous serez forcé d'ajouter les X Cramés au Chaudron.

Règle d'adjacence :

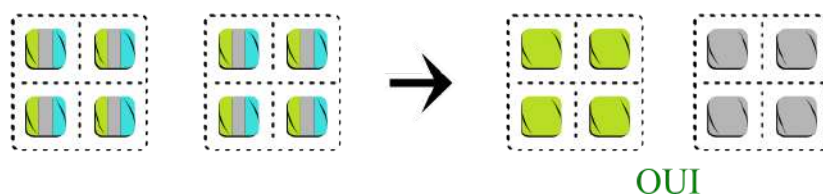
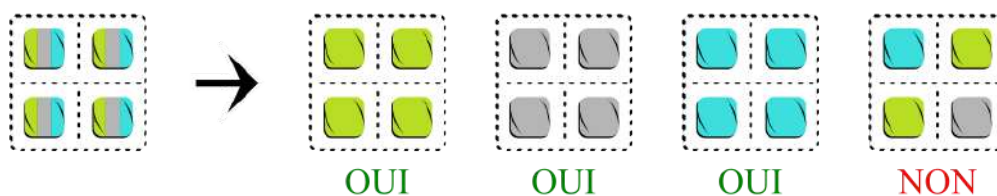
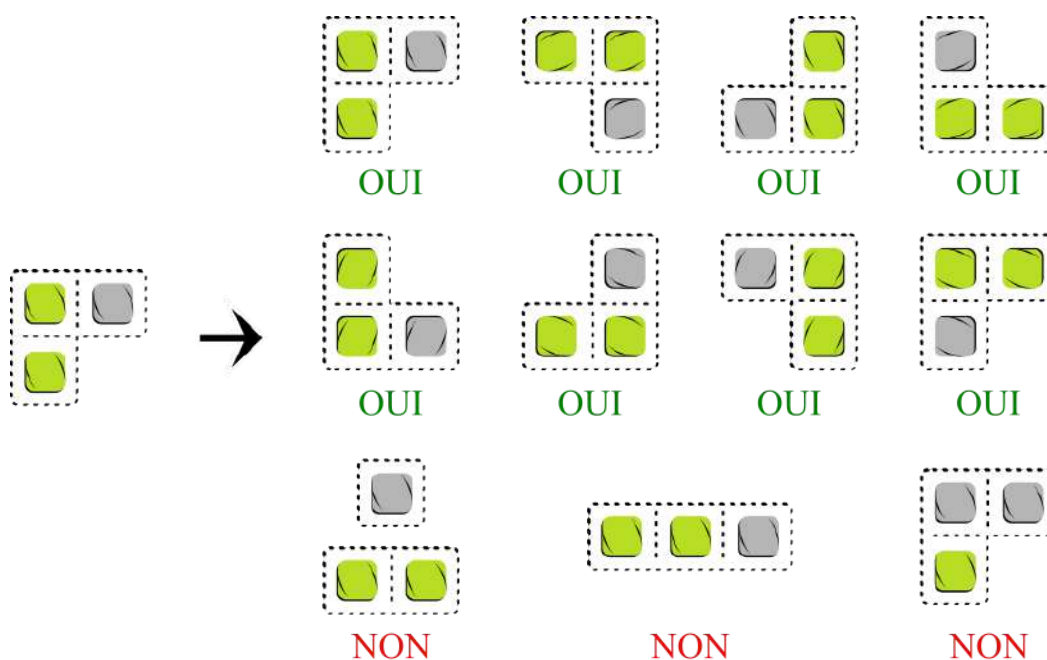
Les Ressources présentes sur un fond de même couleur forment un Bloc.

Un même Bloc :

- ❖ doit être manipulé comme un tout sans être séparé
- ❖ peut être tourné ou retourné dans toutes les directions
- ❖ doit rester orthogonal (être aligné avec la grille, pas en diagonale)
- ❖ doit choisir la même Ressource pour tout le Bloc s'il peut choisir une Ressource

Des Ressources placées sur des Blocs différents peuvent être placées indépendamment les unes des autres.

Attention, certaines Ressources peuvent être sur des Blocs différents, mais si ces Blocs sont néanmoins visuellement positionnés en diagonal, alors leurs Ressources doivent quand même toutes être liées ensemble par la Règle d'adjacence.



Retirer une Ressource du Chaudron :

Pour retirer un Bloc :

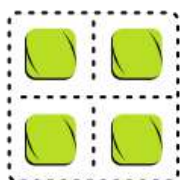
1. Positionnez mentalement sa forme où vous le voulez dans le Chaudron en respectant la Règle d'adjacence.
2. Retirez toutes les Ressources correspondantes à l'intérieur du Bloc.

Pour retirer une Ressource unique, faites comme si elle était dans un Bloc d'une seule case.

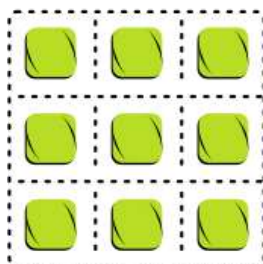
Pour chaque Ressource manquante du Bloc, vous subirez un Cramé (voir Subir un Cramé).

Certaines cartes vous demandent de retirer "Tous vos X", où X est une Ressource d'un certain type. Dans ce cas, retirez du Chaudron TOUTES vos Ressources de type X. Vous ne subirez jamais de Cramé avec ce type d'effet, même si vous n'aviez aucune Ressource de type X.

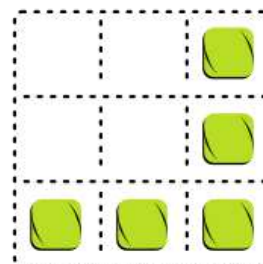
Il faut retirer



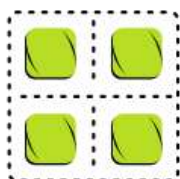
Vous avez



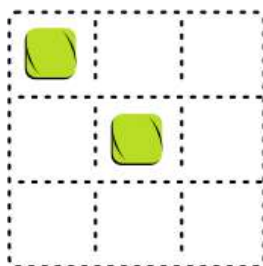
Vous obtenez



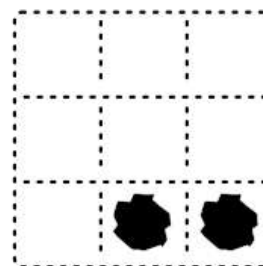
Il faut retirer



Vous avez



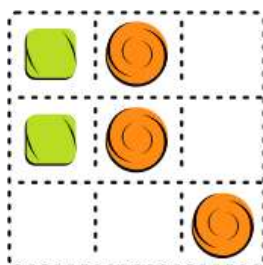
Vous obtenez



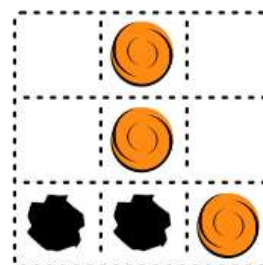
Il faut retirer



Vous avez



Vous obtenez



Ajouter une Ressource au Chaudron :

Pour ajouter un Bloc :

1. Positionnez mentalement sa forme où vous le voulez dans le Chaudron en respectant la Règle d'adjacence.
2. Ajoutez toutes les Ressources correspondantes à l'intérieur du Bloc.

Si les Ressources à ajouter se trouvent sur un Bloc avec un fond bleu, vous pouvez choisir de ne rien ajouter au Chaudron.

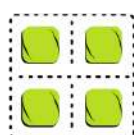
Si, parce que il ne vous reste plus assez de place dans le Chaudron, des Ressources devaient être ajoutées **par-dessus** d'autres Ressources déjà existantes, remplacez l'ancienne Ressource par la nouvelle, et subissez 1 Cramé par Ressource remplacée de cette manière.

Si des Ressources devaient être ajoutées **en-dehors** du Chaudron (parce que le Bloc chevauche une bordure, ou se trouve complètement à l'extérieur), alors vous subirez un Cramé pour chaque Ressource en-dehors du Chaudron, et ces Ressources ne seront pas ajoutées au Chaudron.

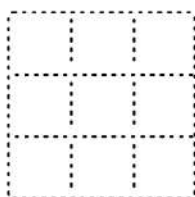
Il est autorisé de choisir volontairement que le Bloc se trouve entièrement ou partiellement à l'extérieur du Chaudron pour obtenir plus de Cramés.

Les Ressources ajoutées au Chaudron sont toujours ajoutées **unes par unes**, et, si cela permet de Concocter une Potion en se faisant, vous devrez retirer immédiatement les Ressources nécessaires pour la Potion avant de continuer à ajouter les Ressources suivantes. Cela vous permettra parfois de libérer de la place pour le reste des Ressources à ajouter au Chaudron.

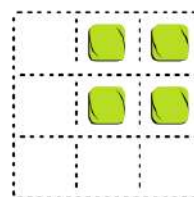
Il faut ajouter



Vous avez



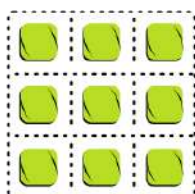
Vous obtenez



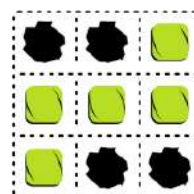
Il faut ajouter



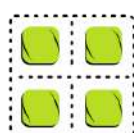
Vous avez



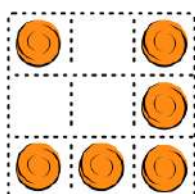
Vous obtenez



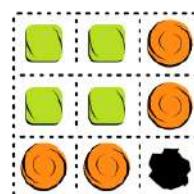
Il faut ajouter



Vous avez



Vous obtenez



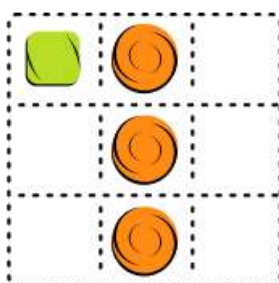
Déplacer une Ressource dans le Chaudron :

Choisissez une Ressource et déplacez-la vers n'importe quelle case vide du Chaudron. Vous ne pouvez pas déplacer une Ressource là où se trouve déjà une autre Ressource ou Cramé.

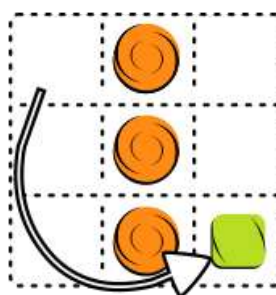
Vous pouvez déplacer les Cramés comme s'il s'agissait de Ressources, bien qu'ils ne soient pas techniquement des Ressources.

Vous n'êtes jamais obligé de déplacer une Ressource.

Avant le
déplacement



Après le
déplacement



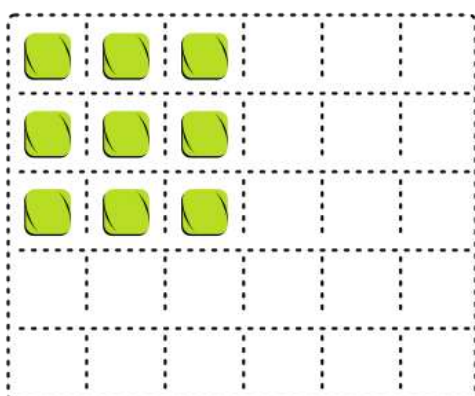
Dupliquer une Ressource dans le Chaudron :

Pour dupliquer une Ressource dans le Chaudron, ajoutez simplement une autre Ressource identique n'importe où ailleurs dans le Chaudron.

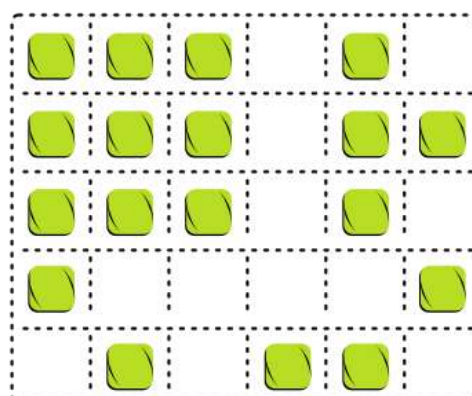
Si vous n'avez plus assez de place pour dupliquer une Ressource dans le Chaudron, remplacez une Ressource déjà existante par la nouvelle Ressource, et subissez un Cramé pour chaque Ressource remplacée de cette manière.

Attention, la duplication de Ressource n'est **jamais** sujette à la Règle d'adjacence.

Avant la duplication de
toutes les Ressources



Après la duplication de
toutes les Ressources



Subir un Cramé :

Prenez un jeton Cramé et placez-le sur n'importe quelle case vide du Chaudron.

S'il n'y a pas de case vide, alors remplacez n'importe quelle autre Ressource déjà existante par ce Cramé.

Remplacer une Ressource déjà existante par un Cramé ne vous fait pas subir un Cramé supplémentaire.

Attention : une même carte Ingrédient ne peut jamais vous faire obtenir plus de 5 Cramés à elle seule. Sauf si elle le mentionne explicitement.

Si vous atteignez à un moment ou un autre 20 Cramés, vous perdez la partie.

Concocter une Potion :

Une Potion est automatiquement et immédiatement concoctée lorsque toutes ses Ressources sont présentes dans le Chaudron en suivant la Règle d'adjacence.

Lorsqu'une Potion est concoctée :

- ❖ Retirez immédiatement du Chaudron toutes les Ressources correspondantes.
- ❖ Retirez la carte Potion correspondante et mettez-la de côté.
 - Si c'était la dernière carte Potion, vous avez gagné la partie !
 - Si vous n'avez plus de carte Potion révélée, révélez alors immédiatement une nouvelle carte Potion et placez un cube d'une des Ressources sur celle-ci.

Concoction Forcée :

Lorsque vous placez la quatrième Ressource sur une Potion, vous **devez** tenter de la Concocter immédiatement, même si vous n'avez pas suffisamment de Ressources pour le faire. Retirez alors autant de Ressources que possible de votre Chaudron pour concocter cette Potion au maximum. Vous subirez ensuite un Cramé pour chaque Ressource manquante.

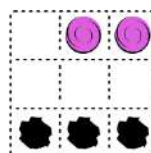
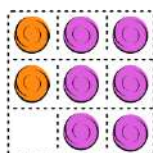
Vous ne pouvez pas choisir de ne pas retirer des Ressources si vous le pouvez lorsque vous devez Concocter une Potion immédiatement. Vous devez en retirer le maximum possible.

Attention, les Pierres Philosophales manquantes lors de la Concoction d'une Potion immédiate comptent pour cinq Cramés au lieu d'un seul !

Vous devez
Concocter

Vous avez

Vous obtenez

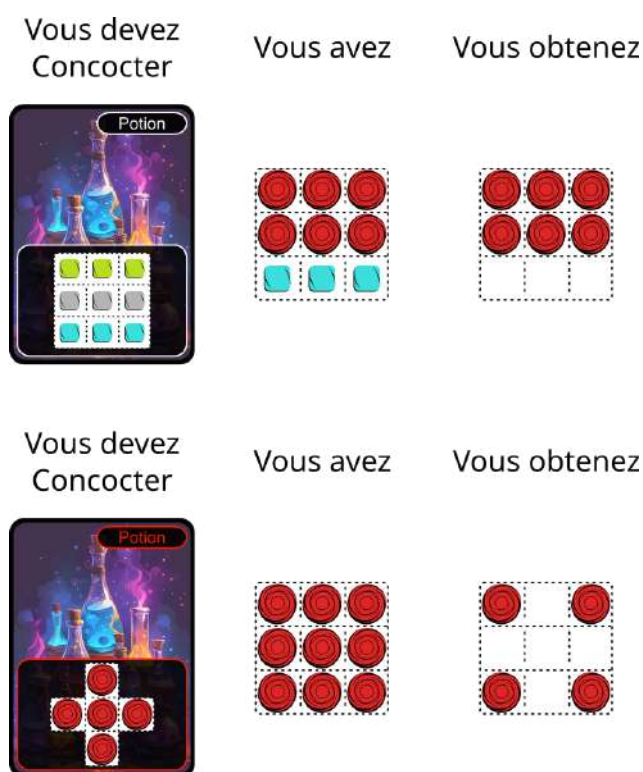


Les Pierres Philosophales :

Les Pierres Philosophales ont un pouvoir supplémentaire : lorsque vous devez retirer une Ressource lors de la concoction d'une Potion (mais PAS lors de l'utilisation d'une carte Ingrédient), alors la Pierre Philosophale peut remplacer n'importe quelle autre Ressource. Si vous l'utilisez ainsi, la Pierre Philosophale ne sera pas retirée du Chaudron, et elle restera pour pouvoir être utilisée à nouveau plus tard.

Attention, même si la Pierre Philosophale compte comme n'importe quelle Ressource, elle ne peut quand même être utilisée qu'une seule fois par Potion.

De plus, si la Pierre Philosophale est utilisée en tant que Pierre Philosophale, alors elle sera bel et bien retirée du Chaudron.



Règle de communication :

Toutes les Sorcières peuvent communiquer entre elles en permanence.

En revanche elles ne peuvent pas :

- ❖ Montrer leurs cartes aux autres Sorcières.
- ❖ Parler des quantités que leurs cartes peuvent produire.

Une Sorcière peut dire "Je peux créer des Fluide Visqueux.", elle peut aussi dire "Je peux consommer des Graines de Poison", mais elle ne peut pas dire "Je peux créer beaucoup/un peu/dupliquer/quatre/une ligne de Poudre d'Os".

Lexique :

Ajouter une Ressource : Prenez une Ressource et ajoutez-la au Chaudron.

Bloc : Ensemble de Ressources liées entre elles par un fond de même couleur et respectant la Règle d'adjacence.

Bloc sur fond bleu : Il n'est pas obligé d'ajouter ces Ressources au Chaudron.

Chaudron : Le plateau de jeu dans lequel vous ajouterez toutes vos Ressources.

Concocter une Potion : Retirer tous les Ingrédients nécessaires de cette Potion du Chaudron.

Cramé : Vous obtenez des Cramés après une erreur de jeu. Il est tout à fait normal d'obtenir des Cramés.

Cristal de Feu : Ressource avancée plutôt rare.

Défausse : La pile des cartes défaussées après avoir été jouées. Face visible.

Déplacer une Ressource : Déplacez n'importe quelle Ressource sur n'importe quelle autre case vide du Chaudron.

Dupliquer une Ressource : Ajoutez une Ressource du même type à n'importe quel endroit du Chaudron sans respecter la Règle d'adjacence.

Fluide Visqueux : Ressource de base très courante.

Graine de Poison : Ressource avancée plutôt rare.

Ingrédient : Une carte permettant de consommer et de produire des Ressources.

Pierre Philosophale : Ressource ultime extrêmement rare et précieuse. Une Pierre Philosophale peut compter comme n'importe quelle autre Ressource sans être retirée du Chaudron, lors de la Concoction d'une Potion. Limité à une seule fois par Potion.

Pioche des Ingrédients : Là où vous piochez vos nouvelles cartes à chaque tour.

Pioche des Potions : Terminez toutes ses Potions pour gagner la partie !

Potion : Une carte dont vous devez remplir l'objectif.

Poudre d'Os : Ressource de base très courante.

Racine Tordue : Ressource de base très courante.

Rareté des Potions : La difficulté des Potions est croissante : Communes (bords blancs), Rares (bords bleus), Épiques (bords violets), Mythiques (bords rouges) et Légendaires (bords jaunes).

Règle d'adjacence : Des Ressources sur un même Bloc doivent être traitées ensemble de la même manière et rester côte à côte.

Ressource : L'ensemble des cubes et jetons que vous allez ajouter au Chaudron.

Retirer une Ressource : Retirez cette Ressource du Chaudron. Si vous n'en avez pas, subissez 1 Cramé.

Sorcière : C'est vous ! Ce sont les joueurs. Les Sorciers existent aussi d'ailleurs.

Subir un Cramé : Ajoutez un jeton Cramé au Chaudron. Si vous en obtenez 20, vous perdez !